

# échecs Junior

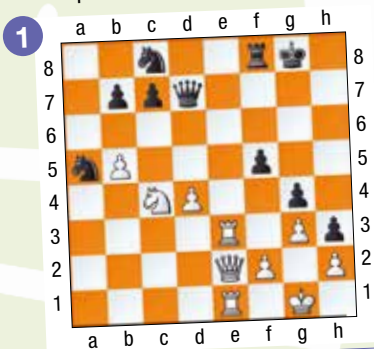


FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS

n°77 mars 2014

## Essaie de jouer aussi bien que Florence Rollot, la championne de France pupillette.

Championnat d'Europe face à la Norvégienne Nass. Une attaque double permet aux Noirs de gagner une pièce.



Ta solution :

Les Blancs jouent et matent en deux coups grâce à un sacrifice de démolition.



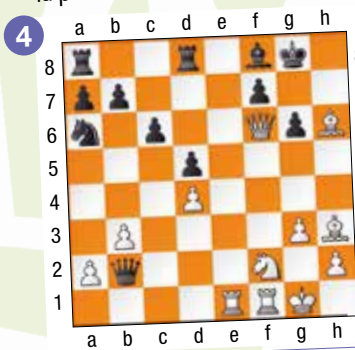
Ta solution :

Championnat d'Europe face à l'Albanaise Shqahu. Comment dévier le Cavalier en f6 qui défend h7 ?



Ta solution :

Championnat de France 2012 face à Marie Schwindling. Le Fou noir doit protéger g7. Grâce à un joli sacrifice de déviation, les Blancs mettent fin à la partie.



Ta solution :

### partie commentée p.2

Georg Rotlewi • Akiba Rubinstein

### exercices

- p.3 Niveau 1 Parcours du Pion
- p.4 Niveau 2 Parcours du Cavalier
- p.5 Niveau 3 Parcours du Fou
- p.6 Niveau 4 Parcours de la Tour
- p.7 Niveau 5 Parcours de la Dame

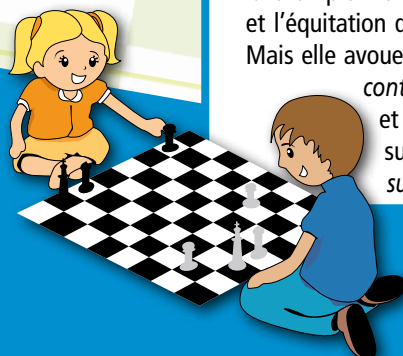
## Florence Rollot

La reine de l'Aude

Le titre de championne de France pupillette ne lui a assurément pas donné la grosse tête. Florence Rollot est presque gênée quand on la félicite pour sa performance et la notoriété locale qui en a découlé. Sa médaille d'or aux championnats de France de Saint-Paul-Trois-Châteaux a été complétée par celle d'honneur de la ville de Cazilhac, dans l'Aude, où elle habite, et celle de l'Assemblée Nationale, remise par le député-maire de Carcassonne. « Elle a obtenu cette distinction car il n'y a pas beaucoup de jeunes sportifs carcassonnais champions de France », précise Jean-Louis, le papa, un bon joueur de club. C'est pourtant la maman qui apprend la marche des pièces à Florence lorsqu'elle a 6 ans. « Je n'en avais pas la patience », sourit le papa. Il prend néanmoins le relais dès que les règles de base sont acquises et emmène sa fille au club de Carcassonne où il est lui-même animateur.



Florence participe à son premier championnat de France des jeunes à la Roche-sur-Yon en 2008 et les a tous disputés depuis. Mais le véritable déclic survient quelques mois avant ceux de Nîmes en 2012. Eric Prié, le GMI qui a entraîné bon nombre des meilleurs Français, s'installe à Carcassonne et prend Florence sous son aile. Les progrès ne se font pas attendre. La Carcassonnaise termine au pied du podium à Nîmes et remporte le titre l'année suivante. « Le plus beau jour de ma vie », confie Florence. Pour se préparer au mieux pour les championnats d'Europe et du monde, la championne de France a mis entre parenthèses l'aïkido et l'équitation qu'elle pratiquait parallèlement aux échecs. Mais elle avoue qu'elle continue de regarder la série *Buffy contre les vampires* et qu'elle est fan de *Twilight* et de *Superman*. Si elle poursuit sa progression sur l'échiquier, elle pourrait bien devenir la *superwoman* des 64 cases.



Au moins deux des combinaisons de Florence Rollot faisaient appel à la déviation, un thème très fréquent de la tactique échiquéenne. Comme son nom l'indique, la déviation consiste à dévier une pièce adverse d'une de ses missions défensives.

Le sacrifice de déviation est souvent très proche de celui d'attraction que nous avons étudié dans le précédent numéro d'Echec & Mat junior.

Cette partie, disputée à Lodz en 1907 entre Georg Rotlewi et Akiba Rubinstein, en est un brillant exemple. Surnommée la partie immortelle de Rubinstein, un des plus forts joueurs du début du siècle dernier, elle est considérée – à juste titre – comme une des plus jolies parties de l'histoire des échecs.



## Georg Rotlewi • Akiba Rubinstein

Lodz, 1907



1.d4 d5 2.♟f3 e6 3.e3 c5 4.c4 ♘c6 5.♞c3 ♜f6 6.dxc5 ♙xc5  
7.a3 a6 8.b4 ♙d6 9.♙b2 0-0 10.♞d2 ♞e7 11.♙d3 dxc4  
12.♙xc4 b5 13.♙d3 ♞d8 14.♞e2 ♙b7 15.0-0 ♜e5 16.♜xe5  
♙xe5 17.f4 ♙c7 18.e4 ♞ac8 19.e5?!

Les Blancs gagnent de l'espace, mais ouvrent dangereusement deux belles diagonales aux Fous noirs.

19...♙b6+ 20.♜h1 ♜g4!

Les Blancs n'avaient visiblement pas prévu ce fort coup.

21.♙e4

Le Cavalier n'était pas prenable : 21.♞xg4 ♞xd3+ Le ♞c3 est attaqué et les Tours noires menacent d'envahir la 2<sup>e</sup> rangée.

21...♞h4 22.g3

Un coup qui affaiblit dramatiquement la grande diagonale blanche. Mais l'autre manière de se défendre face à la menace de mat en h2 n'était pas meilleure : 22.h3 ♞xc3! 23.♙xc3 (23.♙xb7 ♞xh3+! 24.gxh3 ♞xh3+ 25.♞h2 ♞xh2#; 23.♞xg4 ♞xh3+! 24.♞xh3 ♞xh3+ 25.gxh3 ♙xe4+ 26.♜h2 ♞d2+ 27.♜g3 ♞g2+ 28.♜h4 ♙d8+ 29.♜h5 ♙g6 et le Roi blanc est mat !) 23...♙xe4 24.♞xg4 (24.♞xe4 ♞g3 25.hxg4 ♞h4#) 24...♞xg4 25.hxg4 ♞d3+ Avec une double menace : sur le ♙c3, mais aussi de mat en h3 car le pion g2 est cloué !



22...♞xc3!!

Un spectaculaire sacrifice de Dame destiné à éliminer les protections du Fou en e4.

23.gxh4

Les Blancs n'ont pas le choix et doivent accepter le cadeau royal.

23.♙xc3 ♙xe4+ 24.♞xe4 ♞xh2#;

23.♙xb7 ♞xg3 24.♞f3 ♞xf3 25.♙xf3 ♜f2+ 26.♜g1 ♜e4+ 27.♜f1

♜d2+ 28.♜g2 ♜xf3 29.♞xf3 (29.♜xf3 ♞h5+) 29...♞d2++



23...♞d2!!

Un nouveau sacrifice, complément du précédent, pour dévier la Dame blanche de la protection du Fou en e4. Les Noirs ont une Dame de moins et presque toutes leurs pièces sont en prise !

24.♞xd2

24.♞xg4 ♙xe4+ 25.♞f3 ♞xf3-+; 24.♙xc3 ♞xe2 et les Blancs ne peuvent plus rien faire contre la menace de mat en h2.

24.♙xb7 ♞xe2 25.♙g2 ♞h3!-+

24...♙xe4+ 25.♞g2 ♞h3!! 0-1



Le mat en h2 est imparable en raison du clouage de la Dame blanche. Une partie extraordinaire.

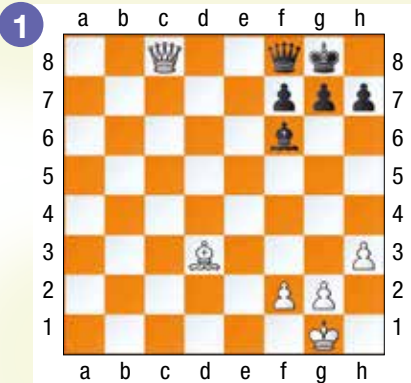
niveau

1



# Parcours du Pion

La Dame noire est protégée par son Roi.  
Peut-on dévier le défenseur ?



Comme nous l'avons vu dans la partie Rotlewi-Rubinstein, le thème central de ce numéro d'Echec & Mat Junior sera le sacrifice de déviation.

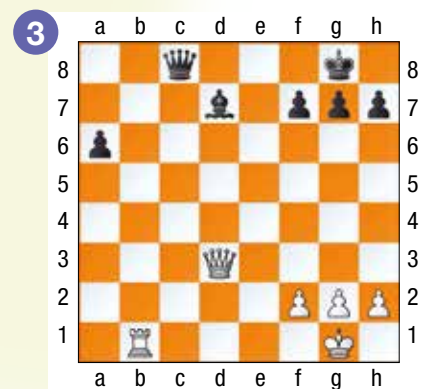
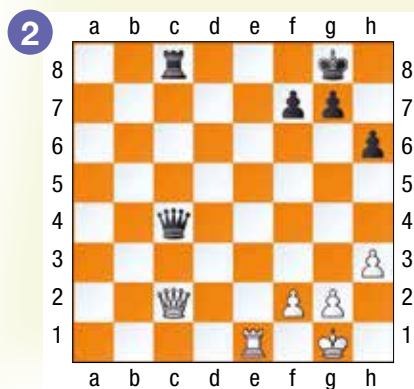
Pour commencer, voici 6 positions où les Blancs réalisent précisément une déviation. Attention, il ne s'agit pas forcément de mater, mais de gagner du matériel. Il faut pour cela dévier une pièce noire de sa fonction défensive.

Si tu ne sais pas coder les coups, tu peux te contenter d'indiquer par une flèche le coup que tu jouerais.

La Dame noire est cette fois protégée par sa Tour.  
Comment, à nouveau, dévier le défenseur ?

La Dame noire est chargée de défendre son Fou, mais aussi et surtout la 8<sup>e</sup> rangée face aux menaces de mat de couloir. C'est peut-être trop lui demander.

Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

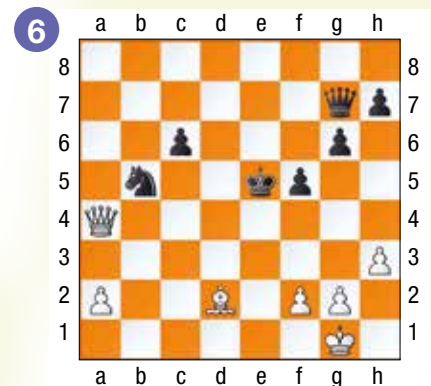
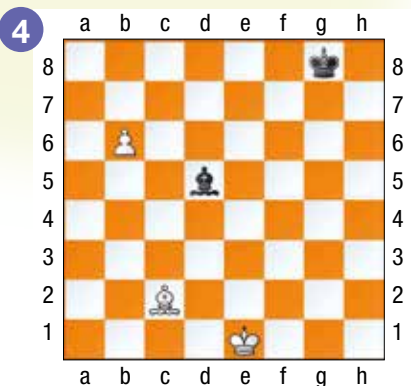
Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

Pour l'instant, le Fou noir empêche l'avance du pion blanc et sera même prêt à se sacrifier contre lui, en cas de besoin, pour assurer le match nul. Comment les Blancs peuvent-ils passer ?

Le Fou noir est chargé de défendre le pion g7 qui est menacé deux fois par les Blancs. Ça doit donner des idées.

Les Blancs aimeraient bien réaliser une enfilade sur la grande diagonale, mais pour l'instant le Cavalier noir veille.



Ta solution : 2 pts

Ta solution : 2 pts

Ta solution : 2 pts

Quel est ton niveau ?  
sur un maximum de 12 points

**Moins de 4 points :** Tu es un pion de bronze. Il faut encore t'entraîner.

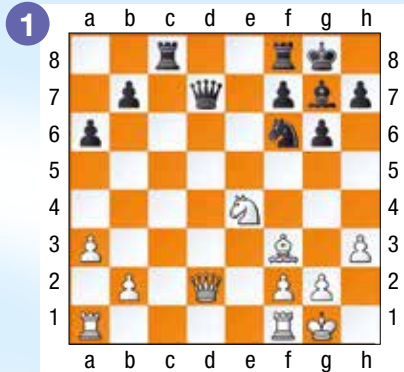
**De 4 à 8 points :** C'est un bon début. Tu arrives déjà à réaliser de jolies petites déviations.

**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es un pion d'or. Tu as compris ce qu'était un sacrifice de déviation. Tu peux passer au parcours du Cavalier.



# Parcours du Cavalier

La Dame noire est défendue.  
Peut-être plus pour longtemps.



Ta solution : 2 pts

À nouveau, repère la pièce noire qui défend la position. Et ensuite, trouve un moyen pour l'éliminer. Si l'objectif final est de mater, on peut se permettre de ne pas regarder à la dépense.



Ta solution : 2 pts



Le meilleur moyen de dévier un défenseur est parfois de l'éliminer purement et simplement. Dans toutes les positions suivantes, les Blancs gagnent du matériel ou font mat en éliminant un défenseur important. Si tu ne sais pas coder les coups, tu peux ici encore te contenter d'indiquer par une flèche le coup que tu jouerais.

Repère par qui est défendue la Dame noire et essaie de trouver un moyen d'éliminer ce défenseur.



Ta solution : 2 pts

Quelle est la pièce défensive chez les Noirs qui joue un rôle important ? Une fois qu'on a répondu à cette question, le reste devient facile.



Ta solution : 2 pts

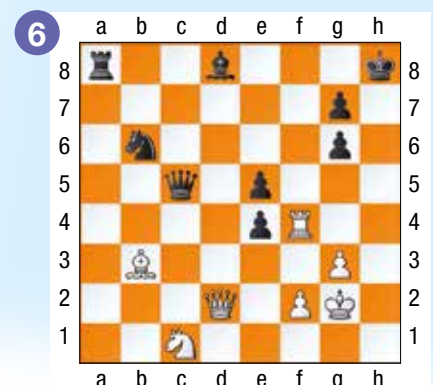
Solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

La prise en f7 pourrait être très désagréable pour les Noirs si le pion n'était pas protégé...



Ta solution : 2 pts

Un échec sur la colonne h serait dévastateur. Comment y parvenir sans que les Noirs puissent se défendre ?



Ta solution : 2 pts

Quel est ton niveau ?

sur un maximum de 12 points

**Moins de 4 points :** Tu es un Cavalier de bronze. Tu as encore un peu de mal avec les combinaisons quand il y a davantage de pièces.

**De 4 à 8 points :** C'est pas mal. Tu es un Cavalier d'argent. Tu es déjà capable de résoudre de petites combinaisons.

**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es un Cavalier d'or. Tu as visiblement compris le thème de la déviation, mais également celui de l'élimination du défenseur.

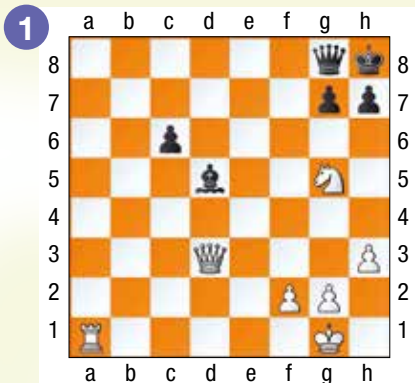
niveau

3



# Parcours du Fou

Pour l'instant, le pion h7 est défendu.  
Pour l'instant...



Ta solution : 2 pts

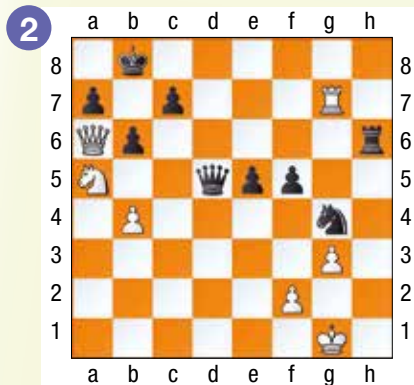


Le Roi noir a déjà ses épaulettes.  
Il faut juste se frayer un passage.



Ta solution : 2 pts

Déviation du défenseur et mat !



Ta solution : 2 pts

Les Blancs aimeraient bien faire mat avec le pion g2, mais celui-ci est cloué.

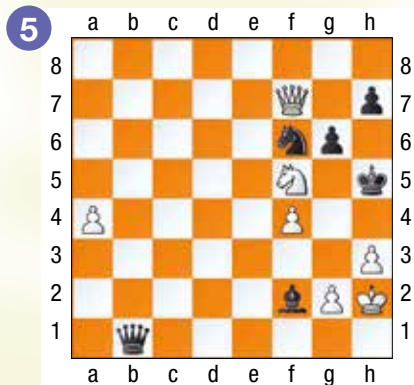


Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

Les Blancs ont une position menaçante avec leur Dame, mais pour l'instant la Dame noire et les deux Fous semblent assurer une défense suffisante. Comment dévier des défenseurs ?

On repère le défenseur qui protège contre le mat et on essaie de le dévier.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

Quel est ton niveau ?  
sur un maximum de 12 points

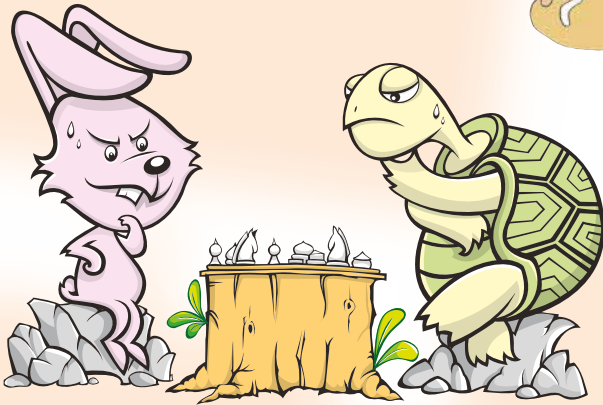
**Moins de 4 points :** Tu es un Fou de bronze. Tu n'étais peut-être pas habitué à faire des mats en deux coups. Il faut t'entraîner avec des mats en un coup.

**De 4 à 8 points :** C'est pas mal. Tu es un Fou d'argent. Mais attention de bien vérifier quand tu penses que l'adversaire est mat.

**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es un Fou d'or. Tu sais résoudre des mats en deux coups. Tu peux passer au parcours de la Tour.



# Parcours de la Tour



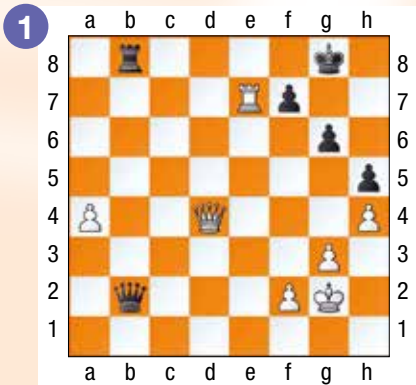
Toujours le sacrifice de déviation.  
Et toujours le même principe.

On repère le défenseur important et on cherche un moyen de le dévier ou de carrément l'éliminer. Si l'objectif final est le mat, on peut ne pas regarder à la dépense.

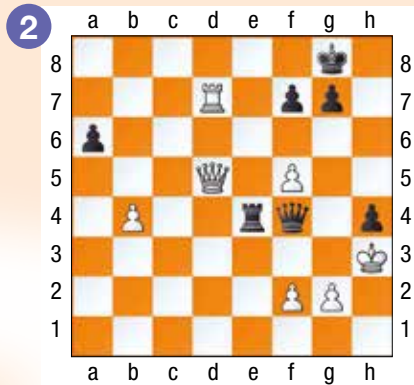
Dans ces positions, on ne précise pas s'il faut mater ou non. Il faut trouver le meilleur coup, qui sera parfois de mater, parfois juste de gagner du matériel. Dans une partie réelle, personne ne te dira s'il y a un mat à un moment donné.

Les Blancs jouent et gagnent. Si tu as fait les exercices du parcours du pion, celui-ci devrait te rappeler quelque chose. Il faut juste calculer jusqu'au bout. Attention, aux échecs, on n'est jamais obligé de prendre.

Trait aux Blancs.  
Deux pièces déviées d'un coup...



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts



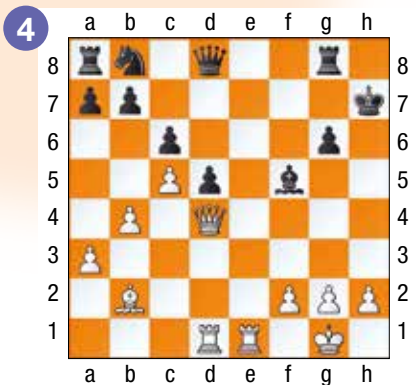
Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

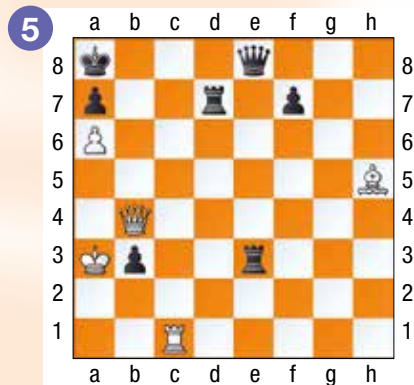
Toujours les Blancs au trait.  
Encore une double déviation.

Cette fois, les Blancs ne réalisent pas une double déviation en un seul coup, mais deux déviations consécutivement.

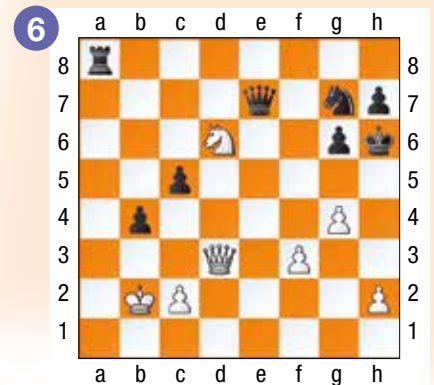
Une jolie fourchette royale.  
Administrée pas forcément par celui à qui on penserait.



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts



Ta solution : 2 pts

Quel est ton niveau ?  
sur un maximum de 12 points

**Moins de 4 points :** Tu es une Tour de bronze. Tu as visiblement encore un peu de mal pour trouver des combinaisons issues de parties réelles. Entraîne-toi avec des exercices plus simples.

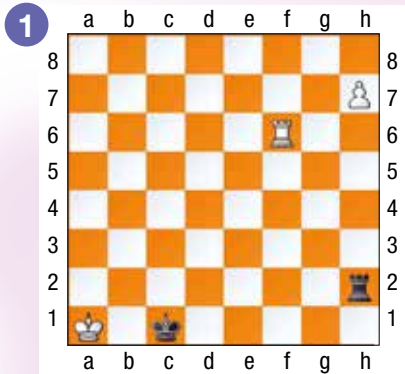
**De 4 à 8 points :** Tu es une Tour d'argent. Tu es déjà capable de trouver de jolies combinaisons dans de vraies parties.

**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es une Tour d'or. Tu sais combiner. Tu peux passer au parcours de la Dame.



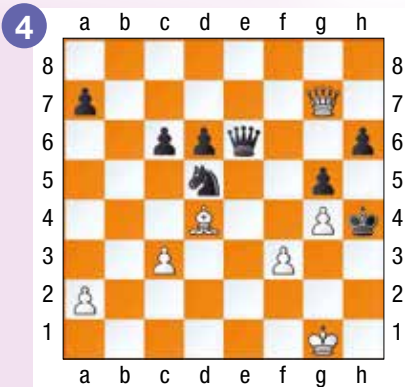
# Parcours de la Dame

La fin d'une étude de Troïtsky.  
Comment les Blancs peuvent-ils assurer la promotion de leur pion ?



Ta solution : 2 pts

Les Blancs cherchent à mater le Roi noir qui s'est imprudemment avancé dans le camp adverse. Mais comment boucler le réseau de mat ?



Ta solution : 2 pts

Encore et toujours de la déviation dans l'air.  
Attention dans tous ces exercices de toujours bien calculer toutes les réponses possibles de l'adversaire et de lui faire jouer à chaque fois le meilleur coup.

Le Cavalier noir en e7 est doublement protégé.  
Peut-on dévier les deux défenseurs ?



Ta solution : 2 pts

Si les Blancs mangent la Dame, les Noirs s'en sortent grâce à un échec perpétuel. Les Blancs peuvent-ils encore éviter ce perpétuel ?



Ta solution : 2 pts

Solutions des exercices  
[www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

Le pion d7 semble condamné à une case du but. Comment Alekhine, avec les Blancs, parvient-il à lui assurer néanmoins un destin royal ?

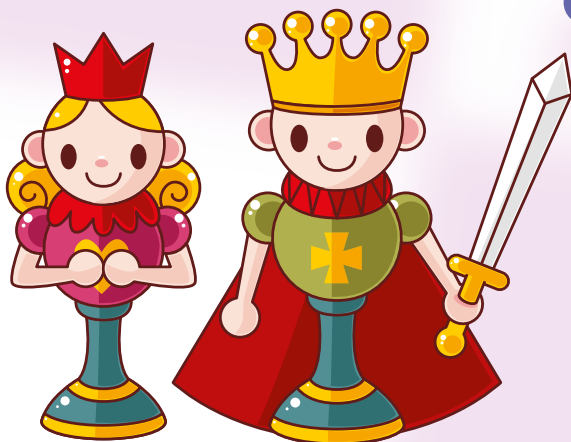


Ta solution : 2 pts

Avec les Blancs, le génial Paul Morphy trouve un moyen astucieux de faire passer la Tour blanche sur la colonne d. Avec un effet décisif, cela va de soi.



Ta solution : 2 pts



Quel est ton niveau ?  
sur un maximum de 12 points

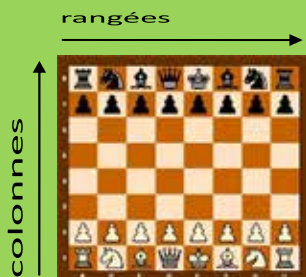
**Moins de 4 points :** Tu es une Dame de bronze. Ne te décourage pas. Certains de ces exercices étaient assez difficiles.

**De 4 à 8 points :** Tu es une Dame d'argent. En continuant à t'entraîner, tu deviendras rapidement une Dame d'or.

**Plus de 8 points :** Bravo ! Tu es une Dame d'or. Tu as parfaitement assimilé le mécanisme de la déviation et tu as déjà une très bonne vision tactique. Tu es prêt à marcher sur les traces de Florence Rollot.

# Les règles du jeu d'échecs

## L'échiquier



La position initiale

- 64 cases composent l'échiquier: 32 noires et 32 blanches.
- La case inférieure droite, face au joueur, doit toujours être blanche.
- Les pièces blanches occupent toujours les rangées 1 et 2.

## Le but du jeu

Le Roi est en échec lorsqu'il est en situation de prise par une pièce adverse. Il est illégal de maintenir son Roi en situation d'échec.

Il y a échec et mat :

- si le Roi ne peut se déplacer.
- si on ne peut interposer une pièce entre le Roi en échec et la pièce qui le menace.
- si on ne peut éliminer la pièce menaçante.

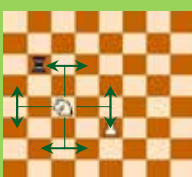
## Le déplacement des pièces

### Le pion

- Il avance, d'une case à la fois, droit devant lui et ne recule jamais.
- Lors de son premier coup, il peut effectuer un double pas.
- Il capture les pièces adverses en diagonale.

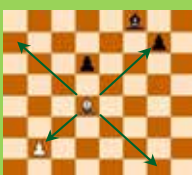


### Le Cavalier



- Il fait un bond de trois cases en faisant un "L". Il change à chaque fois de couleur de case.
- Il est le seul à sauter par dessus les autres.

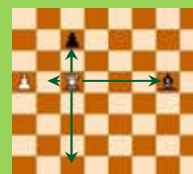
### Le Fou



- Il se déplace sur les diagonales d'autant de cases qu'il le veut.
- Le Fou n'évolue que sur les diagonales de la couleur qu'il occupe.

### La Tour

- Elle se déplace le long des colonnes ou des rangées d'autant de cases qu'elle le souhaite.



### Le Roi

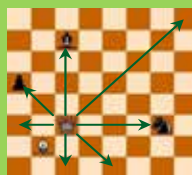


- Il se déplace, de case en case, dans toutes les directions.
- Il doit toujours y avoir une case entre les deux Rois.

Il y a «ÉCHEC AU ROI» :

Quand le Roi est menacé par une pièce adverse. Il est «Échec et mat» : s'il ne peut se soustraire à cette menace.

### La Dame



C'est la pièce la plus puissante, elle cumule le déplacement de la Tour (horizontalement et verticalement) ou du Fou (diagonales).

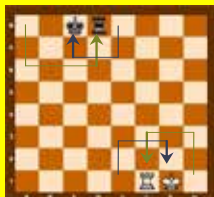
## Les règles particulières

### Le roque

En un seul coup, on déplace d'abord le Roi de 2 cases sur la droite (le petit roque) ou sur la gauche (le grand roque) ; puis la Tour, «sautant» par dessus son Roi, vient se placer à ses côtés.

#### LES CONDITIONS :

- Ni le Roi, ni la Tour concernée ne doivent avoir bougé durant la partie et aucune pièce ne doit se trouver entre eux.



- Le Roi ne doit pas se trouver en échec.
- Le Roi ne peut passer par des cases contrôlées par des pièces adverses.

### Deux règles spéciales

#### LA PROMOTION DU PION :

Une fois parvenu sur sa dernière rangée, le pion se transforme en une autre pièce de sa couleur (sauf un Roi) au gré du joueur.

#### LA PRISE EN PASSANT :

Lorsqu'un pion a atteint la cinquième rangée pour les blancs ou la quatrième rangée pour les noirs, il peut «prendre en passant» un pion adverse qui avance de deux pas sur une colonne immédiatement voisine.

**Attention !** La «prise en passant» doit être effectuée sur le champ, faute de quoi le joueur y renonce définitivement.

## Le PAT et le MATCH NUL

Un camp est pat lorsque :

- Son Roi n'est pas attaqué et ne peut jouer sans se mettre en échec.
- Il ne peut déplacer aucune autre pièce.

LORSQUE CES CONDITIONS SONT RÉUNIES, IL Y A PAT. LA PARTIE EST ALORS DÉCLARÉE NULLE.

#### Exemple :

Ici c'est aux blancs de jouer. Ils ne peuvent déplacer le Roi, ni les pions, ni le Cavalier. Mais, leur Roi n'est pas en échec Il y a donc PAT.



Aux échecs, on peut faire « MATCH NUL »

Dans les cas suivants :

- Quand il y a PAT.
- Quand le matériel est insuffisant pour faire échec et mat (exemple : Roi contre Roi + Fou).
- Quand il y a échec perpétuel.
- Quand la même position se reproduit trois fois.
- Quand 50 coups sont joués sans prise, ni déplacement de pions.

## Le MAT.....

Voici une position de mat :

- le Roi noir en b8 est attaqué par le Fou blanc en g3.
- Les Noirs ne peuvent capturer ce Fou.
- Les Noirs ne peuvent interposer aucune pièce sur la diagonale de ce Fou pour « couvrir » l'échec.
- Le Roi noir ne peut se soustraire à l'échec : les cases a8 et a7 sont contrôlées par la Tour blanche a1, et la case c8 par le Cavalier e7.
- Le Roi noir est échec et mat, les blancs ont gagné !



## 5 conseils pour bien débuter une partie

- Occuper ou contrôler à distance le centre de l'échiquier avec des pièces (Cavaliers ou Fou de préférence) ou des pions.
- Ne pas bouger inutilement les pions de l'aile.
- Développer les pièces le plus rapidement.
- Roquer le plus tôt possible afin de mettre le Roi à l'abri et mobiliser les Tours.
- Éviter de jouer plusieurs fois le même pion ou la même pièce dans l'ouverture (perte de temps par rapport à l'adversaire).

Tous les renseignements sur [www.echecs.asso.fr](http://www.echecs.asso.fr)

**DÉCOUVREZ...** Toute l'actualité, tous les résultats détaillés des tournois.

**TELECHARGEZ...** Echecs & mat junior, chaque mois des exercices pour tous niveaux.

**JOUEZ...** Sur la zone de jeu.

Des centaines de joueurs chaque jour.

**VISITEZ...** La boutique. Vente de livres, pendules, jeux et matériels divers.